

мотивами і ціннісними орієнтаціями, самосвідомістю, професійними установками. Культура спілкування викладача впливає на результативність освітнього процесу, встановлення і посилення позитивної, творчої, духовно-моральної атмосфери учасників взаємодії [3].

Важливий акцент в аналізі педагогічної взаємодії слід зробити на розвитку особистісних якостей викладача та здобувача освіти, формуванні потреби в їх особистісному зростанні і самовдосконаленні. На основі культури в педагогічному спілкуванні повинно відбуватися творіння, «вираження» нового змісту, перетворення особистості викладача та здобувача вищої освіти. Спілкування розглядається як умова, суттєвий чинник організації освітнього процесу, управління діяльністю, коли предметом вивчення постають соціально-психологічні, соціально-моральні «координати» спілкування, його емоційно-психологічні характеристики.

Отже, педагогічна культура викладача закладу вищої освіти є джерелом вияву його наукової і загальної ерудиції, педагогічної майстерності, культури мовлення і спілкування, духовного багатства, проявом його творчої індивідуальності як віддзеркалення результату постійного самовдосконалення і саморозвитку. Педагогічна культура є гармонією культури творчих знань, творчої дії, почуттів і спілкування.

Література

1. Гриньова В.М. Формування педагогічної культури майбутнього вчителя (теоретичний та методичний аспекти). Харків, 1998. 300с.
2. Мороз О., Юрченко В. Підготовка майбутнього викладача вищої школи: психолого-педагогічний ракурс. *Наукові записки: зб. наук. стат. НПУ імені М. П. Драгоманова*. К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2001.
3. Щербань П. Сутність педагогічної культури. *Вища освіта України*. 2004. С. 10–13.

УДК 37.041

Одайна І. В.

викладач іноземної мови

ДНЗ «Подільський центр професійно-технічної освіти»

inylja1@ukr.net

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ТА ЇЇ ВИКОРИСТАННЯ ПРИ НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ЗАКЛАДАХ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

На сучасному етапі розвитку суспільства та міжнародних відносин, вивчення іноземної мови для здобувачів освіти є не лише бажаним, а й необхідним. Проте, в останні роки, класична система навчання іноземних мов в умовах інформаційного суспільства та цифрових технологій втрачає свою ефективність. Вона потребує постійного вдосконалення методів навчання, їх осучаснення та впровадження інноваційних підходів з метою підвищення мотивації учнів, адже саме підвищення мотивації було і залишається актуальним питанням освітніх технологій.

Одним з інноваційних способів стимуляції мотивації до вивчення шкільних предметів, у тому числі й іноземної мови, можна вважати гейміфікацію.

Досвід інших країн показує, що використання процесу гейміфікації дозволяє значно покращити ефективність освітнього процесу. Зростаючий інтерес до цієї технології зумовлений бажанням знайти засіб для підвищення залученості учнів в освітню діяльність [1;34].

Закордонні дослідники пропонують різні тлумачення поняття "гейміфікація". Зокрема, Г. Зікерманн [2;], який одним із перших описав використання елементів гри в неігровому середовищі, визначає гейміфікацію як процес використання ігрового механізму й мислення з метою збільшення аудиторії і розв'язання проблем.

Е. Дж. Кім [6;380] вважає, що гейміфікація – це впровадження ігрових технологій із тим, щоб зробити завдання більш захоплювальними й цікавими.

Карр К. М. [5] надає ширше й точне визначення поняття "гейміфікація": це реалізація принципів ігрової механіки, естетики і мислення з тим, щоб залучити студентів до активного навчального процесу, підвищити мотивацію та розв'язати проблеми.

Отже, **гейміфікація або ігрофікація** — це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках.

Гейміфікація як діяльність, що пов'язана з використанням ігрових методів і технологій у неігрових процесах переслідує важливі цілі:

- залучення максимальної кількості учасників;
- збільшення мотивації;
- постійне та поступове відкриття нової інформації та прогресії, «безкінечна» гра;
- створення конкурентного середовища;
- психологічний аспект, який дозволяє студенту відчувати уявну автономію та незалежність, знати на якому етапі він знаходиться та як йому дібратися до нового рівня;
- заохочення гарної поведінки, тобто прогресу, виконання завдань тощо;
- прозора система досягнень провокує учнів завжди йти вперед, виконуючи подальші завдання;
- отримання позитивних емоцій [7;12-15];

Включення елементів гейміфікації у процес вивчення іноземної мови істотно підвищує мотивацію, яка досягається за рахунок сюжету та інтерактивності освітніх ігор.

Розглянемо декілька прикладів впровадження гри в процес проведення уроку іноземної мови.

Першим кроком гейміфікації навчання іноземної мови є презентації .

Іншим прикладом використання гейміфікації при вивченні англійської мови може служити конкурс читців «Thebestreader», побудований за принципом відкритого виступу, що імітує змагання. Мета конкурсу читців – викликати інтерес до вивчення мови, розвивати мовну компетенцію і

міжпредметні зв'язки. Перший етап проходить у групах, де учні змагаються між собою в читанні віршів англійською мовою. У фінал виходить один учень від групи. Змагання проходить в актовій залі, стіни якої прикрашені висловлюваннями англійських письменників. На імпровізованій сцені студенти читають вірші. Журі оцінює їх за різними параметрами: фонетика, правильність викладу, вираз, артистизм.

Цікавим підходом до навчання є рольові ігри. Моделюючи реальні ситуації, і досить складні, можна домогтися високих результатів. Незважаючи на ігровий характер ситуації, вдається дати емоційний контекст, застосувати на практиці знання, які виявляться корисними в реальному житті. І в подальшому учням буде простіше згадувати отримані знання, якщо вони попрактикуються на рольовому тренінгу. Рольові ігри завжди використовувалися на заняттях іноземної мови як спосіб закріплення мовного матеріалу і своєрідна розрядка. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових технік, служить засобом мотивації, стимулювання навчальної діяльності. У грі немає викладача і учня. Там є ролі і дії, і всі учасники навчають один одного. Ігрове навчання ненав'язливе. Як правило, до гри всі відкриті.

Проте, варто також зазначити, певним недоліком такого навчання є зловживання іграми на уроках, чи їх занадто легкий рівень із старшими учнями чи студентами, може призвести до втрати зацікавлення грою, яку вони вважатимуть несерйозним видом діяльності для їхнього "старшого" віку, або ж цей вид діяльності просто стане для них чимось звичним та нецікавим. Тому учителеві важливо зважати на рівень гри, кількість часу, відведеного для ігор, і не зловживати ними.

Виходячи з вищеописаного, можна дійти висновку, що застосування ігор у процесі навчання іноземної мови має чимало переваг:

1) Ігри стимулюють зацікавлення учнів під час ігрової діяльності, і як результат, вони отримують мотивацію і бажання до вивчення іноземної мови.

2) Застосування ігор під час уроку іноземної мови знижує хвилювання учнів, оскільки вони постійно відчують страх допустити помилки у мовленні, під час гри вони забувають про свої переживання, зосереджуючись на процесі гри.

3) Ігри можуть використовуватися у будь-яких сферах (читання, усного мовлення чи письма).

4) За допомогою гри учні краще засвоюють нові граматичні структури та лексику і можуть широко використовувати їх на практиці.

Також можна визначити певні аспекти, які викликають критику використання гейміфікації при вивченні іноземної мови:

1) у гейміфікації переважає зовнішня мотивація до отримання всіляких бонусів, у той час як у навчанні набагато важливіша внутрішня мотивація,

2) можливість часто робити помилки, що цілком допускається у навчальних іграх, а це може привести до безвідповідального ставлення до своїх обов'язків у майбутньому.

Проте, дотримуючись певних принципів, етапів та правил застосування ігор на уроках іноземної мови, можна значно підвищити їх ефективність, створити приємну атмосферу спілкування іноземною мовою та посилити мотивацію учнів до вивчення іноземної мови.

Література

1. Yurzhenko A. The concepts of “communicative competence” and “gamification of English for special purpose learning” in scientific discourse, EUREKA: Social and Humanities, Number 6, 1918. P.34-38. DOI: <http://dx.doi.org/10.20303/2504-5571.1918.00803>
2. Zuckerman, G., Linder, J. (2010) Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. John Wiley & Sons. p. 240.
3. Gamification: Toward a Definition. Deterding S., Khaled R., Nacke L.E., Dixon D. Vancouver : Gamification Workshop Proceedings, 2011. P. 12–15.
4. Salen, K., and Zimmerman E. (2003) Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 688 pp.
5. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012. 336 p
6. Kim, A. J. (2000) Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc. p. 380.
7. Gamification: Toward a Definition. Deterding S., Khaled R., Nacke L.E., Dixon D. Vancouver: Gamification Workshop Proceedings, 2011. P. 12–15.

УДК 373.3/5.091.113

Одайник С.Ф.

доктор філософії, доцент,
проректор із питань зовнішнього
оцінювання та моніторингу якості освіти,
доцент кафедри педагогіки й
менеджменту освіти КВНЗ «Херсонська
академія неперервної освіти»
odainyksvitlana@gmail.com

РЕГІОНАЛЬНИЙ АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ЗОВНІШНЬОГО НЕЗАЛЕЖНОГО ОЦІНЮВАННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОЛІПШЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ

Проведення в Україні зовнішнього незалежного оцінювання (ЗНО) підвищує інтерес керівників закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО) до аналізу результатів, стимулює до впровадження в освітній процес змін, які б поліпшували якість загальної середньої освіти (ЗСО), розвивали її, насичували інноваційним змістом.

Щорічні результати ЗНО є важливою інформацією для здійснення моніторингу якості освіти в регіоні, але саме комплексний аналіз результатів